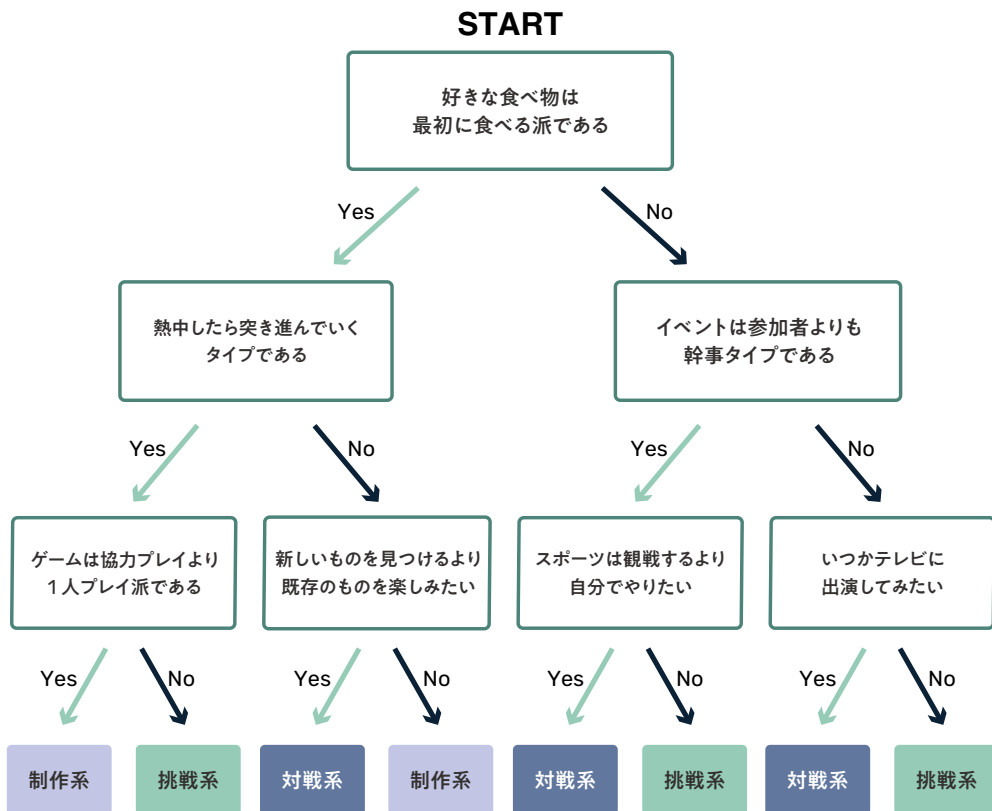


# 企画立案の手引き

## 企画タイプ診断チャート

- 3つの質問にYes/Noで答えるだけで、あなたのクラスに合った企画のタイプが分かります。企画立案の際にぜひ参考にしてください！



### 「対戦系」とは

- 企画構成員も参加して来場者と対戦する企画のことです。

### 「挑戦系」とは

- 企画構成員が作ったクイズや謎解きなどに来場者のみが挑戦する企画のことです。

### 「制作系」とは

- 事前に制作した動画、文章、写真などを当日に公開する企画のことです。

※ 企画出展団体の一員として企画実行に参加する人を「企画構成員」と呼びます。新入生企画においては、クラスの皆さんがこれにあたります。

# 企画立案のお役立ち集

- 企画内容のヒントとなるようなアイデア集と、企画実行の際に使用できるツール集です。ぜひ参考にしてください。

## アイデア集

- 企画内容のヒントとなるようなアイデアとその実施方法を集めました。

### 対戦系

#### ミニゲーム

- ストップウォッチゲーム
  - » 決められた秒数を狙ってストップウォッチを止めて、近い方が勝ちとなるゲームです。
- 人数あて
  - » 大勢の企画構成員に Yes/No の質問をします。企画構成員 1 人と来場者 1 人が Yes と答えた人数を当てます。人数が正解に近い方が勝ちです。
- ハーマイオニーゲーム
  - » あるお題に対し、回答者は一斉に 1 つの答えを一斉にチャットで送信します。このとき、お題について 2 番目に多数派だと思うものを回答し、集計して 2 番目になった答えを回答した人が勝ちです。
- できるだけ書いてみる
  - » 「木へんの漢字を 2 分間で何個以上書く」などの課題に挑戦するゲームです。
- 速描き大会
  - » あるお題に対し、10 秒間のうちにどれだけ上手に絵を描けるかを競うゲームです。
- 高速山手線ゲーム
- スプリントシャウト大会
  - » 指定された文字数と、ある位置に指定された 1 文字がマッチするような単語をなるべく早く思い付くゲームです。例えば、「○○け」であれば「さむけ」、「○ば○○○○」であれば「カバーガラス」、「○○○よ○」であれば「かんしょう」などです。
- タイピング競争
  - » フリック入力やタイピングのスピード対決です。提示された文字列を早く送信した方が勝ちです。

### 人狼系

- ワードウルフ
  - » 企画構成員のうち 1 人だけ他と違うお題が与えられ、その与えられたお題について会話をします。違うお題を与えられた人を見破るゲームです。
- エピソード人狼
  - » あるお題に関して数人が自分についてのエピソードを話します。そのうち 1 人だけ、自分のエピソードについて嘘をついている人がいます。嘘をついている人を見破るゲームです。
- 人狼
- Among Us
  - » 詳しくは「[ツール集](#)」を参照してください。

---

## 挑戦系

---

### 討論

言語系、地理・地図系、理科系などさまざまな分野で出題します。

- ディベート
- IPPON グランプリ東大編
  - » 大喜利形式でお題を出します。企画構成員が採点して、満点(IPPON)を取れたら勝ちです。

### 謎解き

- 水平思考ゲーム(ウミガメのスープ)
  - » 質問者がYES/NOで答えられる質問を出題者にします。(ストーリーに関係のない質問については出題者は「関係ありません」と答えます。)
  - » 質問者は、質問をすることで出題者が考えているストーリーを推測し、真実を解明できればゲーム終了です。
- マッチ棒を並び替える問題
- 中国語文の解読
- リモート脱出ゲーム
  - » レンタルスペースや自宅の部屋などに謎や仕掛けを準備します。来場者は、その部屋にいる企画構成員にリモートで指示することで謎を解きます。

## 制作系

---

- 受験体験談集
- ばかっこいい日常動画
  - » ありふれた日常をカッコよく見せる動画を制作します。
- 文集
- 違和感探し
  - » 写真・動画の中の違和感を探します。
- 東大生探し
  - » 写真・動画の中に隠れている企画構成員を探します。
- アハ動画
  - » 変化が分かりにくい動画を制作し、来場者に変化した箇所を探してもらいます。

## ツール集

- ミニゲームやクイズを行う際に使用できるツールの一覧です。

ツール	説明	備考
<a href="#">Among Us</a>	4～10人で遊べるオンライン対戦型ゲームです。	PC版は有料、モバイル版は無料です。
<a href="#">Gartic Phone - 伝言ゲーム</a>	絵と文章で交互に伝えていく伝言ゲームです。	無料です。
<a href="#">ラウンジ</a>	オンライン会議ツールと一緒に、ゲームやクイズ、アンケートなどを行うことができるサービスです。	無料です。
<a href="#">Nagaya Quiz Arena 3</a>	オンラインでの早押しクイズを行う際に使用できる、早押し判定機能と点数管理機能を提供しているサービスです。	部屋を事前に予約できません。問題を提供するサービスではないため、問題を作成する必要があります。
<a href="#">Kahoot!</a>	手軽にクイズ大会を開けます。	無料プランがありますが、一部のコンテンツは有料です。
<a href="#">Ahaslides</a>	参加者のライブ投票が可能なスライドを作成するサービスです。クイズ大会に使用できます。	クイズを作成するためには、事前に会員登録をする必要があります。無料プランの場合、一度のゲームに参加できる人数に制限があります。

## Zoomの機能

- 『オンライン企画公開の手引き』に記載されていないZoomの機能の一覧です。

機能	説明
ホワイトボード機能	参加者同士で画面上の擬似ホワイトボード上に書き込みができる機能です。
ブレイクアウトルーム	ミーティングに参加している参加者を、少人数のグループに分けることができる機能です。

# 過去の新生企画の体験談

- 第94回五月祭にクラス企画として出展した企画責任者にインタビューを行いました。

## 「大鬼教授からの挑戦状」

### Q1. 簡単な自己紹介をお願いします

こんにちは！ 文科三類17組、2年生の笹川絢加です。

昨年、私たちのクラスでは「大鬼教授からの挑戦状」というオンライン謎解きゲームを実施し、[五月祭総選挙](#)で準グランプリを取ることができました！

クラス代表者になったのは、とにかくお祭りに関わりたかったからです。

駒場祭には1年生から委員として関わられますが、五月祭に関わるにはクラス代表になるのが一番早いと思ったからというものもあります。

### Q2. 企画出展をした理由・きっかけは？

個人的に、高校3年生の時に新型コロナウイルスの影響で文化祭が中止になったのが悔しく、「絶対に何か出展したい！」と思っていました。その思いにクラスみんなが乗ってくれた、という感じです。

### Q3. どのように企画実行の準備を進めましたか？

全体の流れは長いのでまとめると……

- ① LINEで五月祭についての情報を流し、「やるかやらないか」「何をやりたいか」のアンケートを取る。
- ② 週に1～2回開かれているクラスZoomを用いて、企画の詳細を決める。
- ③ 企画の準備にコミットしてくれる人を募る。
  - » 特に、謎解きが好きな人・パソコンに詳しい人・デザイン担当・作曲担当・演者さんなどを探しました。
- ④ Slackで五月祭準備用ワークスペースを作る。
  - » チャンネルは、謎制作・デザインして欲しいもの・イラスト素材・脚本、構成・資料置き場・完成品などがありました。
- ⑤ 週1回ZoomまたはDiscordで会議を開き、企画のさまざまな詳細を決める。
- ⑥ [クラス企画の公式Twitter](#)を作り、決まった日時に謎を公開して、その後ランキング・正解発表を載せる、という広報を始める。
- ⑦ テストプレイを謎解きの詳細を知らないクラスメイトに参加してもらい、フィードバックをもらい修正する。

ざっくりとしていますが、このように進めました。

また、新型コロナウイルスの影響で五月祭が延期になり、企画実行までに時間ができたので企画のクオリティを上げることができました。

---

## Q4. 当日までの感想を教えてください

---

正直準備はすごく大変で、参加してくれたクラスメイトには相当な負担をかけたと思います。特に、五月祭延期はかなり辛かったです。

でも、今は本当にやってよかったと思っています。大学入ってすぐ全力で何かの準備を頑張れると思ってなかったのが、本当に楽しかったし良い思い出になりました。

オリ旅行はなく、五月祭をきっかけに話し合う機会が持てたので、「五月祭で仲良くなった！」と言っても過言ではないと思っています。

## Q5. 当日の感想を教えてください

---

オンラインでしたが本番はやはり緊張感もあり、「ついに本番だ…」という高揚感もあって「お祭り」の雰囲気を感じられました。

勝手に思っているのですが、私は一番五月祭を楽しんだような気がします。

「オンラインのお祭りなんて意味がない」、「参加する人なんかいない」、「楽しくないでしょ」…など、そんな意見もかなり聞きました。

ですが、私にとっては対面で行っていた高校の時の文化祭よりも思い出深く、頑張り切れた！やり切った！という達成感の強いものになりました。

確かに、対面だったら多くの来場者に会えただろうし、オンラインで五月祭が開催されていることを知らない人もいたと思いますが、オンラインだからこそその楽しさが大きかったです。

「五月祭にふらっと行ってみたら見かけて、なんとなく参加してみた」という人が圧倒的に少ない分、「前々から楽しみにしていました！」という人の割合が多かったように感じて、その分喜びも大きかったです。

また、「オンライン謎解きゲーム」というもの自体、それこそオンラインじゃないと開催が難しかったかもしれず、このような企画ができたのもこの形態ならではだったと思います。

## Q6. 責任者としての苦労はありましたか？

---

けっこう大変でした。

私自身に企画を運営する能力も、謎解きやイラスト、音楽を作る能力も何もなく、ほぼ全てをクラスメイトに任せなければならず、負担をかけているなあ…というのも辛かったです。

また、クラスメイトの中でも準備に参加してくれている人と参加できてない人で、関わっている度合いに大きな差が出てしまい、「クラス企画」として行うことの難しさを感じました。参加したいと思っているのに私が仕事を割り振れず、その人のやる気を無駄にってしまったかもしれない。逆に、参加したくないと思っている人にまで五月祭の色々な連絡を流してしまい煩わしいと思わせてしまったかもしれない、などの不安も多かったです。

ですが、一緒に頑張ってくれる仲間のおかげで、苦労<<<<<楽しさ！という感じでした！

## Q7. 楽しかったことはありましたか？

既に多く語ってしまった気がするので軽くまとめます。

- みんなで一緒に準備したこと。
- 自分たちで一から企画を考え実行したこと。
- 広報の効果もあり、自分たちの友人や知り合いに限らず、謎解き好きやTwitterで知ってくれた人など、多くの人に参加してもらえたこと。
- 企画の準備、運営のやり方を学べたこと。
- Twitterやアンケートで「楽しかった！」「クオリティーが高かった！」と言ってもらえたこと。

## Q8. 新入生に一言お願いします

「コロナ禍でできないことばかり」と悲しくなる気持ち、諦める気持ちはすごく共感できます。きっと、高校時代などにもこのご時世で実現できなかったこと、辛い思いをしたことがたくさんあると思います。

私も、今でも「コロナ禍じゃなければ…」と日々思われますが、それでもできることはたくさんあったんだと五月祭を通して気付かされました。

「コロナ禍でいろんな規制があるからどうせ無理」と思わず、やってみたいこと・興味があることがあれば仲間を見つけて挑戦してみてください！

大学生活はきっと一瞬だし、学園祭にがっつり参加できる時期なんてきつともっと少ないです。やるかやらないか迷ったら、とりあえずやってみる！という突っ込んでいく気持ちも大切かもしれません。失敗しても成功しても、お客さんが来ても来なくても、きつといい経験になると勝手に思ってます！

みなさんが五月祭を楽しんでくれることを願っています！

## 「文三創作誌『曙光』」

### Q1. 簡単な自己紹介をお願いします

2020年度入学文三18組の企画責任者の林栄佑です。

元々第71回駒場祭（2020年）の企画責任者をやっていて、前任の五月祭責任者が休学したため、空いた枠に入りました。

### Q2. 企画出展をした理由・きっかけは？

コロナ禍において、授業などがオンラインになり、クラスの関係が希薄になってしまったため、創作誌を作ることで仲を深めていこうと考えました。

自分のクラスには芸術分野に詳しい人が多く、そういったクラスの強みを活かそうと、創作誌という形を取りました。自分自身も小説を書くのが好きだったのも、創作誌という形を選んだ理由の一つです。

---

### Q3. どのように企画実行の準備を進めましたか？

---

資料を使って進めるというよりは、クラスメイト一人ひとりが思い思いに文章を書いて、デザイン担当がまとめる形を取りました。

文章を書くことに躊躇していたクラスメイト一人ひとりに、副責任者がLINEを送って声がけしてくれました。その結果、クラスの半分以上が作品を出してくれました。

### Q4. 当日までの感想を教えてください

---

自由に表現してほしいと頼んだところ、多種多様な表現が出てきたことに驚きました。各作品を繋げたら予想以上に良いものができて、このクラスが表現したものが詰まった作品を、いろいろな人に見てほしいと思いました。

### Q5. 当日の感想を教えてください

---

オンラインであったため、対面でやりきった時のように達成感が多くあったわけではないですが、ともに作業をするだけで、クラスの人の内面について知ることができて楽しかったです。

もし対面ならば飲食模擬店を出展するはずでしたが、開催形態がオンラインになったため創作誌を作ることになりました。駒場祭・五月祭というと、とりえず飲食模擬店を出展しようと考えがちですが、オンラインになったことがきっかけで、ちゃんと五月祭のあり方を考えて、独創的で個性的な企画を出せました。その点ではオンラインでよかったと思います。

### Q6. 責任者としての苦労はありましたか？

---

デザイン担当の人が企画を進めてくれていたため、自分より彼らの方が大変そうでした。

責任者としては、出展のための手続きが大変でした。延期により手間が増えたのも苦労しました。また、前もって準備をせずに、作業に追われたため、余裕を持って準備をすることが大事だと思いました。

### Q7. 楽しかったことはありましたか？

---

クラスとして[五月祭総選挙](#)で賞を取ることを目標とし、知り合いやクラスメイトに投票を呼びかけるのが楽しかったです。ただ出展するだけではなく、賞を取りに行くために工夫を凝らしたことで、より楽しめたと思います。

### Q8. 新入生に一言お願いします

---

五月祭を通じて、クラスの仲を深めたり、団結したりすることができました。

クラス仲が良くなるのはもちろん、将来的に見た時に、クラスの思い出としても残るため、ぜひ自分たちで五月祭に出展してみるととても楽しめると思います。



# 企画立案の手引き

---

2022年4月7日(木)発行

**発行：第95期五月祭常任委員会**

Email: [contact@gogatsusai.jp](mailto:contact@gogatsusai.jp)

## **本郷本部**

〒113-8654 東京都文京区本郷7-3-1

東京大学構内 第二食堂3階6号室

TEL: 03-5684-4594 FAX: 050-3413-4505

## **駒場支部**

〒153-8902 東京都目黒区駒場3-8-1

東京大学構内 キャンパスプラザA棟1階103号室

TEL: 03-5454-4349 FAX: 03-3466-1865